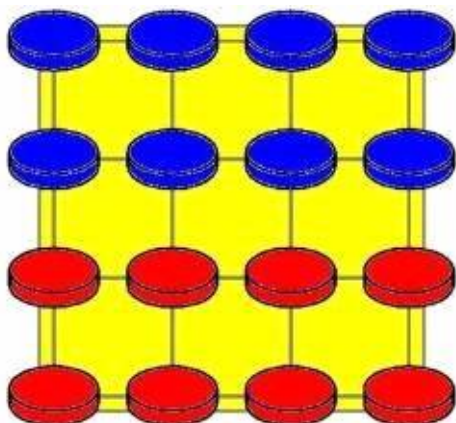


Коно

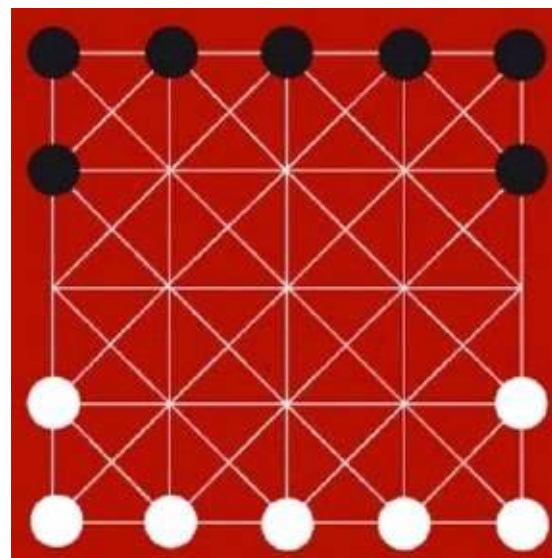


Коно – игра, пришедшая с корейского полуострова. Есть разные мнения о том, как она там оказалась. Кто-то считает, что Коно развилась от какой-то игры завезенной на полуостров, например Алькуерк, есть и мнение, что игра представляет собой оригинальную корейскую идею. Я, как обычно, не буду вдаваться в историю вопроса, а лишь опишу правила игры и некоторые игровые идеи позволяющие выстроить разумную стратегию борьбы.

Начнем с того, что цель игры вполне традиционная – рубка шашек противника. Но проигравшим считается не тот, у кого погибли все шашки, а тот, у кого осталась только одна. Очевидно, если игроки прекратили борьбу в иных условиях, то это будет уже ничья. На рисунке вверху показана минимальная доска и начальное расположение шашек.

Доска расчерчена линиями 4x4. Шашки устанавливаются строго на перекрестия, что вполне обычно для восточной традиции. Тихий ход выполняется в любом направлении по горизонтали или вертикали. Для рубки, шашка должна перепрыгнуть через свою, и приземлиться на шашку противника. Например, в исходной позиции шашки из вторых рядов могут перепрыгнуть через одну свою и срубить одну шашку противника. Таким образом, для рубки шашки противника нужна опора из своей и все три шашки должны стоять на одной линии, либо по горизонтали, либо по вертикали. За один ход можно срубить только одну шашку. Обратите внимание, что в стартовой позиции тихий ход невозможен, поэтому партия обязательно начинается с рубки, а дальше по желанию игроков. Вообще рубить не обязательно.

Если игра на такой маленькой доске вам покажется неинтересной, то есть еще вариант Коно на доске немного большего размера. Картинка справа. Здесь поле немного больше, шашек даже меньше и кроме того, есть диагонали, по которым также можно выполнять ход. То есть игра в Коно на большой доске сложнее не за счет большего количества шашек, а за счет более сложной геометрии доски.



Анализ игры

Без особых пояснений и примеров понятно, что нападение в Коно надо вести стаей. Если стая атакует меньшие силы противника, то одиночные шашки необходимо загонять в углы или хотя бы прижимать к краям. Рубка в Коно требует двух ходов, если противник сам не подставится под шашку и конечно надо полагать, что приближение первой – опорной шашки противник расценит как угрозу и постарается увести свою шашку. Поэтому и надо максимально ограничить подвижность атакуемой шашки.

Что же касается атаки стаи шашек на стаю, то здесь все решают определенные шашечные конструкции, позволяющие получить требуемую ударную позицию сразу против двух шашек, так как две шашки из под удара одним ходом не вывести. Справа рисунок, на котором синей стрелкой показан ход синей шашки после которой красные не смогут уйти из под удара синих.

